

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Vol : 1(1):78. Tahun 2015.*
<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/view/2450>(Diakses Tanggal 8 Maret 2019)
- Andriyani, P,W,S. Raga,G. Suartama,I,K. 2013. Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Media Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak di TK Widya Suta Kerti Sulanyah. *Jurnal pendidikan anak usia dini undiksha vol:1(1):5.Tahun 2013.*
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/1159>
 (Diakses Tanggal 9 Maret 2019)
- Amir, Zubaidah, MZ. 2013.Perspektif Gender Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Perempuan, agama, dan gender Vol: 12(1). Tahun 2013.*
<http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/marwah/article/view/511>
 (Diakses Tanggal 16 April 2019)
- Anggita, Ria. 2013. “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas 4 SDN Sumogawe”. *Skripsi*. Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga
- Apriliyani, N,W. Agung,A,A,GD. Kristiani,MH,R. 2013. Penerapan Model *Number Head Together* Dengan Media Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan. *Jurnal pendidikan anak usia dini undiksha vol:1(1).Tahun2013.*
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/1044/0>(Diakses Tanggal 12 Maret 2019)
- Archambault, J. 2008. *The Effect of Developing Kinematics Concepts Graphically Prior toIntroducing Algebraic Problem SolvingTechniques*. Action Research Required for the Master of Natural Science Degree with Concentration in Physics. Arizona State University.
- Buchori, A dan Setyawati, R, D. 2015. Development Learning Model of Character Education Through E-Comic In Elementary School. *International journal of education and research vol: 3(9): 370. Year 2015.*
<http://www.ijern.com/journal/2015/September-2015/30.pdf>(Diakses Tanggal 11 April 2019)
- Campbell, D, T dan Standley, J, C. 2015. *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*: Ravenio Books

- Danial,M. 2010. Pengaruh Strategi PBL Terhadap Keterampilan Metakognisi dan Respon Mahasiswa. *Jurnal Kimia vol : 11(2):2. Tahun 2010.*<http://ojs.unm.ac.id/index.php/chemica/article/view/487>(Diakses Tanggal 20 Maret 2019)
- Derilia, Herlie Magda. 2017. Implementasi Teknik Pembelajaran *Picture And Picture* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Musim Kemarau Kelas 1 SD Ar Rohmah Malang. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- Dewi, Cicilia Utami. 2013. Meningkatkan motivasi belajar IPA dengan menggunakan *Strategi Picture And Picture* pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Mayungan Klaten. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Ghozali, Imam. 2012. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Yogyakarta: Universitas Diponegoro
- Gunadi, Andi Ahmad. 2014. Evaluasi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Menyenangkan Dengan *Model Context Input Process Product*. *Jurnal Ilmiah Widya vol: 2(2): 14. Tahun 2014*
- Haryanti, Sri. 2012. Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika vol: 37(1). Tahun 2012.*
- Haryoko, Spto. 2009. Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi vol:5(1):2. Tahun 2009.*<https://www.semanticscholar.org/paper/Efektivitas-Pemanfaatan-Media-Audio-Visual-Sebagai-Haryoko/5ff4c5c1f961810dcd76c472834ee28b3cde3707> (Diakses Tanggal 21Maret 2019)
- Halidi, Hasan Mahmud. 2015. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Model Terpadu Madani Palu. *E-Jurnal Mitra Sains, Vol: 3(1): 7. Tahun 2015* .<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/MitraSains/article/view/4153/3090> (Diakses Tanggal 11 Juli 2019)
- Iswahyudi, D. 2015. “Penerapan *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika SD”. *Skripsi*. Universitas Lampung.
- Jannah,L,M dan Prasetyo,B. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Joni. 2016. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru. *Jurnal PAUD STKIP PTT Vol: 2(1). Tahun 2016.*

- <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/44>(Diakses Tanggal 9 Maret 2019)
- Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin . 2015 .*Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru* . Jakarta : Kata Pena
- Lestari, Indah. 2015. Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif* vol: 3(2). Tahun 2015. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/118> (Diakses Tanggal 16 April 2019)
- Maher, Angela. 2004. Learning Outcomes in Higher Education: Implications for Curriculum Design and Student Learning. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education* vol: 3(2). <http://reforma.fen.uchile.cl/Papers/Learning%20Outcomes%20in%20HD%20implications-Maher.pdf> (Diakses tanggal 23 April 2019)
- Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. 2013. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Nasution, M,I,P. 2016. Strategi Pembelajaran Efektif Berbasis Mobile Learning Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Iqra'* vol: 10(1): 3. Tahun 2016. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/iqra/article/view/123>(Diakses Tanggal 10 Maret 2019)
- Nugroho,A,P. Raharjo,T.Wahyuningsih,D. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya 1. *Jurnal Pendidikan Fisika* vol: 1(1): 2-3). Tahun 2013. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pfisika/article/view/1769>(Diakses tanggal 28 Maret 2019)
- Nur'aini, dkk. 2017. Pembelajaran Matematika Geometri Secara Realistik Dengan GeoGebra. *Jurnal Matematika* vol: 16(2). Tahun 2017. <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/matematika/article/view/3900> (Diakses Tanggal 16 April 2019)
- Nurdyansyah dan Toyiba.2018. Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Tekpen* vol: 1(2): 5. Tahun 2018. <http://eprints.umsida.ac.id/1610/> (Diakses Tanggal 16 April 2019)
- Pebriana, G.R. Dibia, K. Renda, N.T. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Picture and picture* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA Kelas V Semester Ganjil SDN 1 Tegallingsah. *Mimbar PGSD* Vol: 7(1) Tahun: 2017. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/viewFile/10144/6542>(Diakses tanggal 29 Maret 2019)

- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Putra, Ranggi Pratama Rian, dkk. 2016. Modul Belajar Elektronik pada Materi Ajar Merakit Personal Computer. *Jurnal edu komputika vol: 3 (1)* Tahun 2016. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/edukom> (Diakses tanggal 30 Juli 2019)
- Rifa'i, Rohmah, dan Rustono. 2016. Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Dadu Dalam Pengembangan Kemampuan Matematika Bagi Anak Usia Dini. *Journal of Primary Education vol: 5(1)*. Tahun 2016. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/12891> (Diakses tanggal 2 April 2019)
- Roida. 2015. Pengaruh minat dan kebiasaan belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika. *Jurnal formatif vol: 2(2):123*. Tahun 2015. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/viewFile/93/90> (Diakses tanggal 2 April 2019)
- Sadiman, Arief dkk . 2002 . *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya* . Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Saleh,N. Ngatiyo. Aunurrahman. 2013. Penerapan Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN 27. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran vol: 2(3):3*. Tahun 2013. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/1468> (Diakses tanggal 2 April 2019)
- Samino dan Saring Marsudi. 2011. *Layanan Bimbingan Belajar*. Surakarta : Fairuz Media.
- Sapriya, dkk . 2006 . *Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar IPS* . Bandung : Upipress
- Siagian,R,E,F. 2012. Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif vol:2(2):123*. Tahun 2012. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/viewFile/93/90> (Diakses tanggal 9 Maret 2019)
- Sjukur,S,B. 2012. Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi vol: 2(3): 372*. Tahun 2012. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/1043> (Diakses tanggal 10 April 2019)
- Slamento. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

- Sudiyanto. 2018. Teacher's Perceptions of Innovative Learning Model Toward Critical Thinking Ability. *International Journal of Education Methodology* Vol: 4(3): 154. Year 2018. <https://www.ijem.com/teachers-perceptions-of-innovative-learning-model-toward-critical-thinking-ability>(Diakses tanggal 10 April 2019)
- Sugiyono . 2010 . *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)* . Bandung : Alfabeta
- Suhendri, Huri. 2013. Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar. *Jurnal Formatif* vol: 3(2): 108. Tahun 2013. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/117> (Diakses tanggal 2 April 2019)
- Supardi. Leonard. Suhendri, H. Rismurdiyanti. 2015. Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Formatif* Vol: 2(1): 75. Tahun 2015. <http://portal.kopertis3.or.id/bitstream/123456789/738/1/Supardi,%20dkk%2071-81.pdf>(Diakses tanggal 4 April 2019)
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Suyono dan Hariyanto .2012 .*Belajar dan Pembelajaran* .Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Suwastini,L,S. Arini,N,W. Raga,Gd. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Keterampilan Menulis Wacana Narasi Siswa Kelas IV Semester I Tahun Pelajaran 2013/2014 Di Gugus VII Kecamatan Sukasada. MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol. 2 No. 1 Tahun 2014).<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3841/3080>(Diakses tanggal 29 Maret 2019)
- Tanzeh, ahmad . 2011 . *Metodologi Penelitian Praktis* . Yogyakarta : Teras
- Djamarah, syaiful Bahri dan Zain, Aswan . 2014 . *Strategi Belajar Mengajar* . Jakarta : PT Rinika Cipta
- Triastuti,D. Akbar,S. Irawan,E,B. 2016. Penggunaan Media Papan Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan* vol: 2(4) Tahun 2016. <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/gtk/article/view/273>(Diakses tanggal 4 April 2019)
- Uno, Hamzah. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- Oktavia, Yanti. 2014. Usaha Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Administrasi Pendidikan Vol 2 (1). Tahun 2014.*
- Wahyu, Puspa Arum. 2013. Perbedaan Metode *Inquiry* dan Metode Ceramah dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas III SMP Negeri 1 Ajibarang. *Skripsi*. Ujiversitas Negeri Yogyakarta
- Wardani, S dan Puspitasari, M. 2014. Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Framework Cobit Dengan Model Maturity Level (Studi Kasus Fakultas Abc). *Jurnal Teknologi Vol: 7(1). Tahun 2014.* http://jurtek.akprind.ac.id/sites/default/files/38-46_wardani.pdf(Diakses tanggal 4 April 2019)
- Wiana, W. 2018. Interactive Multimedia-Based Animation: A Study of Effectiveness on Fashion Design Technology Learning. *Journal of Physics: Conf. Series 953: 2 Year 2018.* <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/953/1/012024>(Diakses tanggal 10 April 2019)
- Widyaningrum, Retno. 2012. Model Pembelajaran Tematik di MI/SD. *Jurnal Cendekia vol: 20 (1) 7. Tahun 2012*
- Widayanti, Eka Rizki. 2016. Pengaruh Penerapan Metode *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA. *Scholaria vol: 6(3). Tahun 2016.* <http://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/544>(Diakses tanggal 6 April 2019)
- Wilson, Katherine A, dkk. 2009. Relationships between game attributes and learning outcomes: review and research proposals. *Sage journals vol: 40(2): 277. Year 2009.* <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1046878108321866>(Diak ses tanggal 10 April 2019)
- Wiyono. 2013. Pembelajaran Matematika Model Concept Attainment Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Segitiga. *Journal of Educational Research and Evaluation 2 (1).*